

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Perubahan dalam teknologi informasi dan komunikasi selama era globalisasi mengalami kemajuan yang sangat cepat dan memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia. Salah satu indikasi nyata dari kemajuan ini adalah bertambahnya penggunaan internet, yang saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dan mencari informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial. Hakiem et al. (2024) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi digital, terutama internet, telah menjadi bagian yang integral dalam kehidupan masyarakat modern dan memengaruhi pola aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan itu, Pujiyana et al. (2025: 58) menyatakan bahwa kemudahan dalam mengakses internet telah merubah cara orang, terutama mahasiswa, dalam berinteraksi dan menggunakan waktu luang melalui berbagai *platform* digital.

Perkembangan teknologi yang berbasis internet juga telah menciptakan berbagai jenis hiburan digital, seperti *game online*, yang semakin banyak digunakan seiring dengan akses yang lebih mudah ke perangkat digital dan jaringan internet Fajarini et al., (2024: 58-59). Situasi ini menunjukkan bahwa internet dan produk teknologi digital memiliki dampak yang signifikan dalam mempengaruhi cara orang berperilaku dan kebiasaan pada zaman sekarang, termasuk dalam cara mereka menggunakan waktu senggang yang bisa berdampak pada kegiatan belajar dan tingkat produktivitas.

Sejalan dengan kemajuan teknologi yang cepat dan bertambahnya pemakaian internet, *game online* menjadi salah satu jenis hiburan digital yang sangat populer, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa. *Game online* merupakan permainan berbasis jaringan internet yang dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang melalui koneksi server, dapat diakses lewat berbagai *platform* termasuk *smartphone*, dan menjadi salah satu bentuk hiburan populer di kalangan remaja (Mourina et al., 2022; Sulaiman et al., 2021).

Ketenaran *game online* ini membuat kegiatan bermain *game* menjadi salah satu pilihan utama bagi mahasiswa dalam mengisi waktu kosong, sehingga pada intensitas tertentu dapat berdampak pada rutinitas sehari-hari, termasuk kegiatan belajar.

Tren ini juga terlihat dalam konteks nasional. Menurut laporan dari We Are Social (2024), sekitar 94,5% pengguna internet berusia 16–64 tahun di Indonesia bermain video *game*, menunjukkan bahwa gaming telah menjadi aktivitas digital yang sangat populer. Selain itu, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) menunjukkan bahwa sekitar 28,17% responden secara aktif memainkan *game online*. Angka-angka ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan aktivitas digital yang signifikan di kalangan masyarakat Indonesia, termasuk pelajar, yang dikenal sebagai pengguna internet yang aktif.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi kesungguhan individu dalam mengikuti proses pembelajaran, termasuk kesiapan kuliah, ketekunan dalam mengerjakan tugas serta fokus dalam belajar. Motivasi belajar mahasiswa asrama Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki karakteristik yang khas karena tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga didasarkan pada nilai-nilai spiritual Islam. Dalam perspektif Islam, motivasi belajar memiliki dimensi yang lebih luas daripada sekadar dorongan psikologis karena berakar pada kesadaran spiritual dan orientasi ibadah (Firdaus & Nugraha, 2026: 49). Nilai-nilai Islam seperti niat, keikhlasan, kesabaran, tanggung jawab, dan pencarian ilmu sebagai bentuk ibadah menjadi landasan yang memperkuat motivasi intrinsik mahasiswa dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang berakar pada nilai Islam memberikan dimensi makna yang mendalam karena menghubungkan usaha duniawi dengan tujuan akhirat (Nabila, 2025: 113).

Sebagai mahasiswa PAI yang dipersiapkan menjadi calon pendidik, mereka dituntut tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga menjaga moralitas, spiritualitas, dan menjadi teladan bagi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, berbagai aktivitas yang berpotensi mengganggu konsentrasi belajar

perlu mendapat perhatian, mengingat proses menuntut ilmu dalam Islam dipandang sebagai aktivitas yang bernilai ibadah dan berorientasi pada pembentukan karakter serta keberkahan hidup (Zakiyah et al., 2025: 3). Hal ini sejalan dengan sabda Rasulullah ﷺ, "Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga" (HR. Muslim No. 2699), yang menunjukkan bahwa menuntut ilmu memiliki kedudukan yang tinggi dalam Islam dan menjadi salah satu motivasi utama bagi seorang Muslim untuk terus belajar dan mengembangkan dirinya.

Status ilmu sebagai ibadah yang bernilai tinggi ini, juga ditegaskan oleh Darani, menuntut kesungguhan dan pengelolaan waktu yang optimal (Darani, 2021: 135-136). Prinsip ini diperkuat oleh Zamroji yang menjelaskan bahwa adab, kedisiplinan, dan kesungguhan adalah kunci utama keberkahan ilmu dan syarat mutlak bagi penuntut ilmu (Zamroji, 2018). Senada dengan itu, Fatoni menegaskan relevansi nilai-nilai Ta'lim al-Muta'allim dalam membentuk karakter moralitas tinggi (Fatoni, 2025: 73). Dengan demikian, kegiatan yang berpotensi mengurangi fokus dan motivasi belajar, seperti bermain game online secara berlebihan, dapat berdampak langsung pada pemenuhan adab dan kedisiplinan yang menjadi syarat menjalankan kewajiban menuntut ilmu di lingkungan asrama yang religius..

Fenomena pemanfaatan *game online* di antara mahasiswa juga dapat ditemukan dalam konteks yang lebih khusus, yaitu pada Mahasiswi Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta. Mahasiswi yang tinggal di asrama ini menjalani jadwal harian yang padat dan teratur, mencakup kegiatan shalat bersama, serta halaqah tahfidz setiap subuh dan maghrib untuk semua semester, kecuali semester 7 yang hanya mengikuti tahfidz maghrib, perkuliahan, serta tanggung jawab tambahan sebagai penerima beasiswa, seperti mengajar tahfidz. Sebaliknya, pihak asrama menerapkan kebijakan yang memungkinkan penggunaan *smartphone* dengan lebih bebas selama tidak melanggar peraturan yang telah ditetapkan. Situasi ini menciptakan dinamika yang unik, di mana tuntutan disiplin yang ketat berjalan seiring dengan kebebasan dalam menggunakan *smartphone*, sehingga memberikan kesempatan bagi mahasiswi

untuk memanfaatkan waktu luang, terutama di malam hari, untuk bermain *game online*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap 89 mahasiswi PAI yang tinggal di Asrama STIT Madani Yogyakarta, ditemukan bahwa sebanyak 36 mahasiswi (40,4%) bermain game online, sedangkan 53 mahasiswi (59,6%) tidak bermain game online. Temuan ini menunjukkan bahwa game online merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang digunakan oleh sebagian mahasiswi di tengah aktivitas akademik dan kegiatan asrama yang cukup padat.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa dari 36 mahasiswi yang bermain game online, sebanyak 18 mahasiswi (50%) mengaku pernah menunda belajar atau mengerjakan tugas kuliah karena bermain game online. Menariknya, dari 18 mahasiswi tersebut, sebanyak 14 mahasiswi (77,8%) memiliki motivasi belajar pada kategori cukup tinggi hingga sangat tinggi, sedangkan 4 mahasiswi (22,2%) memiliki motivasi belajar pada kategori biasa hingga rendah.

Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara pendahuluan dengan salah satu mahasiswi pemain game online yang menyatakan bahwa game online dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengurangi kejenuhan dan memperbaiki suasana hati setelah menjalani aktivitas perkuliahan maupun kegiatan asrama. Informan juga mengungkapkan bahwa meskipun terkadang menunda belajar, tugas tetap diselesaikan sebelum batas waktu yang ditentukan karena adanya rasa tanggung jawab dan cita-cita yang ingin dicapai.

Selain itu, dari 36 mahasiswi yang bermain game online, sebanyak 30 mahasiswi (83,3%) berpendapat bahwa aktivitas bermain game online memengaruhi motivasi belajar mereka, sedangkan 6 mahasiswi (16,7%) menyatakan tidak terdapat pengaruh. Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswi mengaku pernah menunda belajar akibat bermain game online, mayoritas tetap memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar belum dapat diketahui secara pasti hanya berdasarkan pengamatan awal.

Berbagai studi terdahulu telah mengkaji topik serupa, seperti temuan korelasi negatif antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar (Agustaf, 2025; Octavia et al., 2020) dan pengaruh signifikan intensitas bermain terhadap motivasi (Santinah, S., dan Saluky, 2022). Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menyoroti konteks mahasiswi asrama yang memiliki rutinitas religius, disiplin tinggi, dan jadwal padat, seperti di Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta. Karena penelitian sebelumnya memiliki keterbatasan, tidak banyak studi yang fokus pada bagaimana intensitas bermain *game online* berhubungan dengan motivasi belajar di kalangan mahasiswi yang tinggal di lingkungan religius dan sangat disiplin. Itulah mengapa penelitian ini baru karena mengkaji bagaimana intensitas bermain *game online*, apakah berhubungan dengan motivasi belajar di kalangan mahasiswi di STIT Madani Yogyakarta, yang merupakan lingkungan pendidikan religius dan terstruktur.

Oleh sebab itu, penelitian ini sangat penting untuk menentukan apakah tingkat bermain *game online* berhubungan secara signifikan dengan motivasi belajar, sekaligus untuk memahami pengaruhnya terhadap pelaksanaan kewajiban menuntut ilmu di kalangan mahasiswi yang tinggal di asrama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menilai intensitas bermain *game* dan motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengusung judul: “Hubungan antara Intensitas Bermain *Game online* dengan Motivasi Belajar Mahasiswi Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta.”

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan observasi awal, masalah yang dapat dikenali dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa mahasiswi di Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta masih terlibat dalam *game online* meskipun mereka memiliki jadwal harian yang padat.
2. Waktu bermain *game* dalam kalangan mahasiswi bervariasi, mulai dari rendah hingga tinggi.
3. Ada tanda-tanda penurunan motivasi belajar di kalangan mahasiswi yang sering bermain *game* secara intens, namun hubungan ini belum terverifikasi secara ilmiah.

### C. Pembatasan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi fokus penelitiannya pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini fokus pada dua variabel utama, yaitu intensitas mahasiswa bermain *game online* sebagai variabel independen dan dorongan dalam belajar sebagai variabel dependen.
2. Variabel pertama dibatasi melalui dua indikator, frekuensi dan durasi.
3. Variabel kedua ditentukan melalui tiga indikator, yaitu kesiapan untuk mengikuti kelas, dedikasi dalam menyelesaikan tugas, dan konsentrasi saat belajar.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa PAI yang tinggal di Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta.

### D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta?”

### E. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa Asrama PAI STIT Madani Yogyakarta.

### F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam kajian di bidang Pendidikan Agama Islam, terutama berkaitan dengan faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini juga berpotensi menjadi referensi dalam pengembangan teori mengenai dampak dari aktivitas digital, seperti bermain *game online*, terhadap perilaku belajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pengelola Asrama

Memberikan informasi tentang kondisi terkini mahasiswi terkait intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar, sehingga dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyusunan kebijakan pembinaan yang lebih efektif.

### b. Bagi Mahasiswi

Memberikan wawasan tentang bagaimana aktivitas bermain *game online* dapat memengaruhi motivasi belajar, sehingga mereka dapat lebih bijak dalam mengatur waktu bermain.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber atau landasan bagi penelitian di masa depan yang ingin mengkaji tema serupa dengan variabel, subjek atau metode yang berbeda.

## G. Sistematika Penulisan

Struktur penulisan ini dirancang untuk menjelaskan alur pembahasan penelitian secara jelas dan sistematis. Agar membantu pembaca memahami isi penelitian secara logis, terorganisir, dan koheren. Menurut Sugiyono (2023), karya ilmiah, termasuk tesis, harus ditulis secara sistematis dari pengantar hingga kesimpulan agar proses penelitian dan temuan dapat dipahami dan dibenarkan secara ilmiah. Sistematikanya sebagai berikut.

### 1. Bagian awal

Meliputi halaman judul, halaman persetujuan, halaman sertifikasi, pernyataan keaslian, motto dan dedikasi, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

### 2. Bagian Pokok

#### Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, baik secara teoritis maupun praktis.

## Bab II Tinjauan Penelitian

Mencakup landasan teoritis terkait variabel penelitian, temuan penelitian sebelumnya terkait topik, kerangka penelitian, dan formulasi hipotesis penelitian yang akan diuji secara empiris.

## Bab III Metodologi Penelitian

Membahas jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

## Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menyajikan analisis data penelitian, termasuk analisis statistik deskriptif, uji analisis awal, pengujian hipotesis, dan pembahasan temuan penelitian terkait dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya.

## Bab V Penutup

Mencakup kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian dan rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh pihak terkait dan peneliti masa depan.

### 3. Bagian akhir

Mencakup daftar pustaka dan lampiran yang mendukung pelaksanaan penelitian.